

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PETA
DI MTSN 6 BOYOLALI**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan program studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh :
Dian Ayu Ayssyah
A610140019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
SISWA DALAM MEMBACA PETA DI MTSN 6 BOYOLALI**

PUBLIKASI ILMIAH


Diajukan Oleh :

Dian Ayu Ayssyah

A610140019

Skripsi telah di setujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk di pertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 25 Januari 2019


(Dra. Siti Taurat Aly M.Pd)
NIK. 160

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
SISWA DALAM MEMBACA PETA DI MTSN 6 BOYOLALI**

Oleh:

Dian Ayu Ayssyah

A610140019

Telah dipertahankan di depan Dewan penguji
pada hari Rabu, (6 Februari 2019)
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dra.Siti Taurat Aly, M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Dahroni, M.Si
(Anggota Dewan Penguji)
3. Drs.Suharjo M.S
(Anggota Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Surakarta, 6 Februari 2019
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Prof. Dr. Harun Djoko Pravitno, M.Hum
NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran atas pernyataan saya diatas, maka saya akan pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 23 Januari 2019

Yang membuat pernyataan,



Dian Ayu Ayssyah

NIM : A610140019

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PETA
DI MTSN 6 BOYOLALI**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis media puzzle dapat meningkatkan kemampuan peserta didik kelas VII MTs N 6 Boyolali pembelajaran (2) menganalisis perbedaan kemampuan peserta didik yang menggunakan media puzzle berdasarkan pada nilai. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model rancangan pengembangan *Brog and gall*. Pembuatan media puzzle menggunakan yellow board (kayu tipis). Desain penelitian menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*, desain ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan media puzzle. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII di MTs N 6 Boyolali tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 288 peserta didik yang terdapat di 9 kelas. Pengambilan sampelnya dengan menggunakan metode *Purposive Sampling*, untuk mendapatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, observasi, tes dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji beda/uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pengembangan media puzzle di MTs N 6 Boyolali dengan strategi pembelajaran Demonstrasi berjalan dengan baik dan kondusif serta terbukti dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. (2) Peserta didik yang menggunakan media puzzle mengalami peningkatan nilai yang cukup besar. Dengan bukti peningkatan nilai terendah kelas eksperimen *pretest-posttest* adalah 37 menjadi 85 dan di kelas kontrol peningkatan tidak terlalu besar dengan nilai terendah 59 menjadi 70.

Kata Kunci: pengembangan, media, puzzle

Abstarct

This study aims to (1) analyze the puzzle media to improve the ability of Grade VII students in MTs N 6 Boyolali learning (2) analyze differences in the ability of students using media puzzles based on values. This research is research and development (R & D) using models the design of the development of *Brog and gall*. Making puzzle media uses yellow board. The research design uses *One-Group Pretest-Posttest Design*, this design aims to analyze the differences in the increase in students' reading ability after using the puzzle media. The population in this study were all class VII in Boyolali MTs N 6 in 2018/2019 academic year, totaling 288 students in 9 classes. Taking the sample using the *Purposive Sampling* method, to get the experimental class and the control class. The collection techniques used were interviews, documentation, observations, tests and questionnaires. The data analysis technique in this study uses normal tests and different tests / hypothesis tests. The results showed that (1) The development of

puzzle media in Boyolali MTs N 6 with demonstration learning strategies went well and was conducive and proved to be able to improve students' abilities. (2) Students who use a media puzzle experience a considerable increase in value. With evidence of an increase in the lowest value of the experimental class pretest-posttest is 37 to 85 and in the control class the increase is not too large with the lowest value 59 to 70.

Keywords: development, media, puzzle

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang diajarkan pada siswa sekolah menengah pertama disamping ilmu-ilmu lainnya untuk membekali kehidupan mereka dimasa mendatang sebagai persiapan untuk melanjutkan studi ketingkat SMA. Pendidikan IPS merupakan ilmu yang megkaji peristiwa, fakta konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan sosial yang dikemas dalam pendidikan. melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara indonesia yang baik dan bertanggung jawab. Materi pemebelajaran IPS disusun secara runtut serta mengacu dan terimplementasi dalam kurikulum IPS ini yang memungkinkan multimode dalam proses pembelajaran.

Pentingnya mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan dirasakan secara langsung terutama dengan hal-hal yang berkaitan dengan sosial-kemasyarakatan yang pada hakikatnya manusia adalah *bermasyarakat*. Dengan Ilmu Pengetahuan Sosial manusia belajar bagaimana bersosialisasi di sekummpulan kelompok sosial tertentu, bagaimana menanggapi gejala sosial serta mencari solusi dari gejala sosial yang terjadi.

IPS perlu dipelajari dengan baik tak terlepas dari fenomena yang berkembang dan yang terjadi pada saat ini. Dengan harapan siswa mampu menganalisa gejala sosial yang terjadi baik positif maupun negatif, maka siswa sendirilah akan dapat menanggapi gejala sosial yang terjadi serta siswa dapat mengambil tindakan bagaimana sebaiknya langkah yang dilakukan untuk menanggapi gejala sosial tersebut.

Dalam mewujudkan ketercapaian pendidikan IPS diperlukan upaya pengembangan pembelajaran IPS. Upaya pengembangan dilakukan dengan

perencanaan pembelajaran yang optimal,serta pengembangan media pembelajaran.pengelompokan penggunaan media pembelajaran di anggap peneliti untuk meningkatkan ketercapain tujuan pendidikan IPS.

Pada pembelajaran kelas VII berdasarkan kurikulum K13 Ilmu Pengetahuan Sosial,salah satunya adalah siswa dapat membaca peta dengan menggunakan skala Sederhana. Diamana siswa dituntut untuk dapat membaca peta.kemampuan ini merupakan kemampuan yang dianggap tidak mudah untuk tingkatan siswa kelas VII SMP,dengan melihat isi dari peta yaitu berupa simbol-simbol dan warna yang mewakili kenampakan bumi yang di perkecil di bidang datar.menurut peraturan pemerintah republik Indonesia No 8 tahun 2013 tentang ketelitian peta rencana tata ruang,peta adalah suatu gambar dari unsur unsur alam dan atau buatan manusia yang berada diatas maupun dibawah permukaan bumi yang digambarkan pada suatu bidang datar dengan skala tertentu.

MTsN 6 Boyolali berdada di Jl.Waduk Cengklik Ngresep kabupaten Boyolali,dalam praktek pembelajaran IPS guru-guru masih kekurangan alat peraga dalam menunjang proses pembelajaran.penyampain materi masih terfokus dengan penyampain oleh guru dengan metode cermah didepan kelas.mahfuz sholahuddin dkk dalam syahraini (20014) metode ceramah adalah suatu cara penyampaian bahan ajar secara lisan oleh guru didepan kelas atau kelompok. maka dari itu keaktifan siswa dan perkembangan anak tergantung dari penyampain materi guru,yang menjadikan anak memiliki sifat beragntung terhadap guru,selain ceramah yang menjadikan siswa kurang berfikir kritis saat dikelas adalah media pembelajaran yang kurang bervariasi di sekolah tersebut yang menjadiakn siswa pasif dan kurang berfikir kritis.pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di MTsN 6 Boyolali maka peneliti mengadakaninovasi media pembelajaran tentang peta yaitu permainan *puzzle*.

Permainan puzzle adalah permainan menyusun peta dalam ukuran besar yang di pecah menjadi keping-keping puzzle,lalu keping-kepingan itu di di

bongkar secara acak dan siswa diminta untuk menyusun kembali secara untuk hingga membentuk peta kembali seperti semula.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat judul yaitu **“PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PETA DI MTSN 6 BOYOLALI”** peneliti mengembangkan media puzzle peta berharap dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pemahaman lokasi saat pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan istilah Research and Development (R&D) yaitu penelitian untuk menghasilkan suatu produk, lalu menguji keefektifannya agar produk yang dihasilkan bermanfaat bagi masyarakat. Penelitian ini bersifat longitudinal, sehingga penelitian ini dilakukan secara bertahap, dan setiap tahap digunakan metode yang berbeda Sugiyono (2017). Peneliti menggunakan model pengembangan Brog and Gall (1983) dalam Budiyono (2017:170).

Penelitian dilakukan di MTsN 6 Boyolali subjeknya adalah kelas VII G & I dengan jumlah siswa pada masing-masing kelas yaitu 32 siswa dan 2 guru pengampu pelajaran IPS. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji T. Hasil penilaian produk oleh peserta didik dan guru mata pelajaran IPS dipresentasikan dan disajikan melalui penskoran yang telah dikriteriakan sebagai berikut.

Tabel 1 kriteria respon responden terhadap media puzzle

Skala Penilaian	Keterangan
1	Sangat tidak sesuai
2	Kurang sesuai
3	Hampir sesuai
4	sesuai
5	Sangat sesuai

Sumber : peneliti (2018)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil analisis data

Dari hasil penilaian produk oleh ahli materi dan media dilihat dari isi materi kegrafikan media, komunikatif, kreatif dan inovatif mendapatkan nilai rata-rata 4,2 termasuk kategori “layak” kemudian dilakukan uji validasi instrument terhadap 20 soal hanya 16 butir soal yang dinyatakan valid.

Tabel 2. Uji Realibilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.773	16

Sumber : peneliti 2018

Hasil uji reabilitas instrument pada tabel 2 diatas, dapat diketahui bahwa nilai Alpha Cronbach=0,773. Nilai yang didapat kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel dengan nilai signifikansi korelasi 0,05 dengan jumlah (n)=16 adalah 0,297. Hasil perhitungan jika nilai Alpha Cronbach > r tabel yaitu dengan hasil $0,773 > 0,297$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal dinyatakan *reliable* atau layak digunakan. Instrumen penelitian digunakan untuk pretest dan pasca test dan peneliti menggunakan uji normalitas datanya menggunakan One Sample Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05 jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.957	32	.230
Posttest	.954	32	.187

Sumber : Peneliti (2018)

Tabel 4. Hasil uji Normalitas Kelas Kontrol

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.953	32	.178
Posttest	.965	32	.371

Sumber : Peneliti (2018)

Hasil uji normalitas data menunjukkan data berdistribusi normal yaitu nilai pretest dan post test > 0,05. langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis dengan menggunakan uji T (t test). Uji paired sample T test digunakan untuk mengetahui perbedaan arata-rata dari dua sample yaitu pretest dan post test kelas eksperimen dna kelas kontrol. Pengujian data tersebut berdasarkan kriteria pengujian yaitu H1 diterima jika nilai signifikan > 0,05 dan H0 ditolak jika nilai signifikan < 0,05. Berikut adalah hasil pengujian hiotesis menggunakan uji T (T test) yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji T (T Test) Kelas Eksperimen

	Paired Samples Test		
	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 pretest – postes	-30.364	30	.000

Sumber : *Peneliti, 2018*

Tabel 6. Hasil Uji T (T Test) Kelas Kontrol

	Paired Samples Test		
	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest – Posttes	-11.693	31	.000

Sumber : *Peneliti, 2018*

Mengenai uji (t-test) data pretest dan posttes tingkat hasil belajar peserta didik terhadap materi peta menunjukkan hasil signifikan (2-tailed) = 0,000 yang berarti >0,005 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima yakni penggunaan media puzzle pada peserta didik kelas VII G & VII I di MTsN 6 Boyolali dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di MTsN 6 Boyolali. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII. Subjek penelitian ini dipilih melalui nilai rata-rata Ujian Tengah Semester yang relatif hampir sama maka terpilihlah kelas VII I sebagai

kelas kontrol dengan nilai rata-rata 54,13 dan kelas VII G sebagai kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 53,46 dengan jumlah masing-masing kelas 32 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan *pre-test dan post-test*. Hasil penelitian berhasil jika media puzzle dikatakan efektif meningkatkan kemampuan siswa.

Pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan pada proses pembelajarannya dan penggunaan media pembelajaran. Kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dalam penyampaian materi pembelajaran yaitu, pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah seperti pada umumnya. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran.

Kelas VII I ditentukan sebagai kelas kontrol, merupakan kelas yang diberikan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajarannya. Pada awal pembelajaran siswa diberi *pretest*. *Pretest* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa sebelum diberikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya.

Proses pembelajaran di kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :



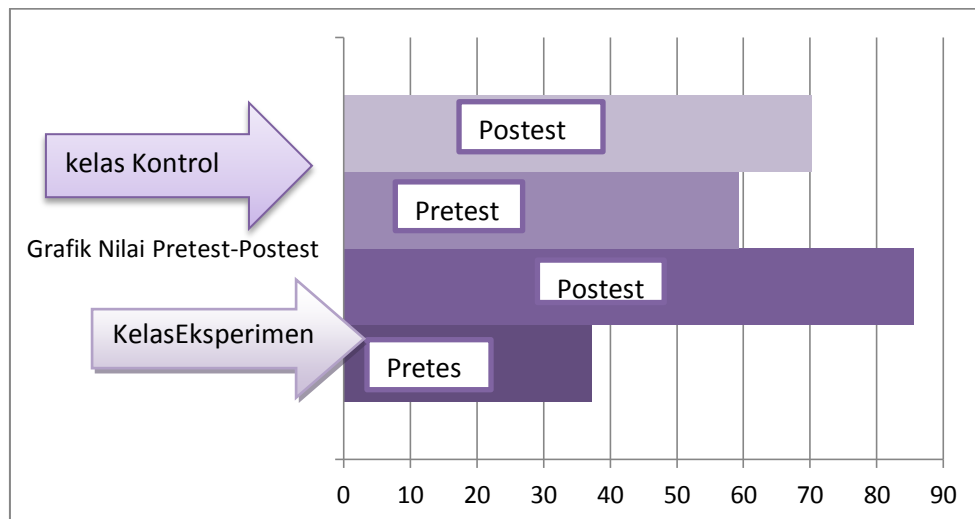
Gambar 1. Gambar proses pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah
Sumber: Peneliti, 2018

Penelitian ini mengambil kelas VII G sebagai kelas eksperimen, merupakan kelas yang diberi perlakuan yaitu menggunakan media puzzle pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajarannya. *Pretest* dan *posttest* juga diberikan kepada kelas eksperimen untuk mengukur kemampuan awal dan hasil belajar siswa setelah mendapatkan materi pembelajaran dengan menggunakan media puzzle.

Berdasarkan pengamatan saat pembelajaran berlangsung, suasana kelas VII G terlihat kondusif serta aktif . Para siswa bekerja dalam kelompok dengan bekerja sama secara tim dengan baik memperhatikan tata letak puzzle yang akan di satukan dengan seksama saat proses kerja kelompok. Setelah penyatuan puzzle selesai, siswa diberi kesempatan untuk bertanya jawab. Para siswa terlihat antusias bertanya mengenai materi peta . Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlihat bersemangat menerima pembelajaran dan tercapainya aspek afektif dan psikomotorik yang baik dengan menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Gambar proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media puzzle
Sumber: Peneliti,2018



Sumber : Peneliti,2018

Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir kelompok kontrol dan eksperimen perbedaan hasil kemampuan siswa terhap membaca peta mengalami peningkatan yang signifikan.dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*.hasil penelitian menunjukkan nila rata-rata kelas kontrol yaitu pretest 59.31 dan posttest 70.28,sedangkan untuk kelas eksperimen didapati hasil nilai *pre-test* dengan rata-rata 37,61 dan *post-tes* rata-rata 85,80.untuk menghitung data uji T menggunakan software SPSS yang

menunjukkan hasil sig 0,000 yang artinya terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *pos-test*.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan siswa dengan menggunakan media puzzle dalam pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan siswa yang belajar tanpa menggunakan media puzzle dalam pembelajaran.

4. PENUTUP

Berdasarkan analisis data penelitian maka kesimpulan penelitian ini adalah:

- 4.1 Berdasarkan pada hasil penelitian media puzzle sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dibuktikan dengan peningkatan nilai yang cukup besar pada kelas eksperimen yaitu dengan rata-rata pretest 37,61 dan posttest 85,80.
- 4.2 Dalam kegiatan pretest dan posttest terjadi peningkatan nilai yang cukup besar di kelas eksperimen yang menggunakan media puzzle peta dalam kegiatan pembelajaran. Serta puzzle terbukti layak digunakan untuk mempermudah siswa dalam belajar memahami komponen peta dan membaca peta.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono.2017. "Pengembangan Metodologi Penelitian Pendidikan:UNSPRESS
- Sugiyono.2017. "Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D".Bandung :Alfabeta